Mr. Driller™

GAME BOY™ COLOR

LICENSED BY Nintendo®

ONLY FOR GAME BOY™ COLOR

MR. DRILLER

Bem vindos a Downtown, uma cidade como qualquer outra. Pelo menos era assim, até acontecer uma coisa muito estranha. De algures nas profundezas, começaram a saltar grandes blocos do solo mesmo para o centro da cidade.

De repente, a cidade ficou completamente coberta por grandes blocos resplandecentes. Ninguém podia caminhar para lado nenhum porque os blocos... bem, bloqueavam a passagem. Os cidadãos reuniram-se e tentaram encontrar uma solução. Algo ou alguém nas profundezas estava envolvido neste mistério. Eles precisavam dum detonador de rochas para perfurar por baixo de Downtown e o Mr. Driller foi a escolha perfeita.

Se ele perfurasse bem fundo através dos blocos, talvez ele desvendasse o mistério!

O Mr. Driller está sempre pronto para quaisquer acções de perfuração, por isso aproveitou imediatamente a oportunidade para uma pequena aventura. Enquanto se preparava para perfurar em direcção ao núcleo da terra, ele sabia que esta era uma viagem perigosa. Só com algumas bolsas de ar respirável debaixo da terra e os blocos que podiam esmagá-lo, os perigos eram muitos. Mr. Driller prepara-se para recorrer às suas forças interiores e salvar Downtown. Estará preocupado? Nem um pouco!

INICIAR

Usa este ecrã para escolher um modo de jogo ou visualizar as pontuações de jogos anteriores.

1. Depois de aparecer a história de abertura, prime START no Ecrã de Título para aparecer o Ecrã Mode Select.
2. Prime esquerda/direita no Botão Direccional para escolher um modo, e depois prime o Botão A.

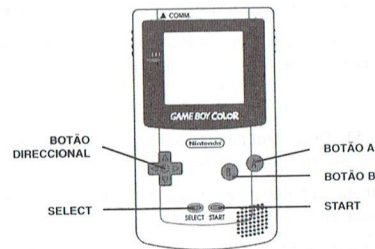
MODOS

Modo 2500 pés - Perfura o teu caminho até 2500 pés (Fácil) e aprende as regras básicas do jogo.

Modo 5000 pés - Perfura o teu caminho até 5000 pés (Difícil). Este modo é muito desafiante, por isso experimenta-o depois de aprenderes as regras básicas do jogo.

Modo Survival - Mr. Driller tem uma oportunidade para perfurar o mais que poder até atingir o seu objectivo, ficar sem ar ou ser esmagado.

High Scores - Consulta as pontuações mais altas.

CONTROLOS

Botão A - Confirmar as selecções de menu. Partir blocos.

Botão B - Página anterior/cancelar. Partir blocos.

Botão Start - Menu de Pausa.

Botão Direccional - Mover Mr. Driller ou apontar perfurador.

Para Cima: Olhar para cima

Para Baixo: Olhar para baixo

Esquerda: move-se para a esquerda

Direita: move-se para a direita

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

BLOCOS

- Quando Mr. Driller parte blocos (Botão A ou B) eles desaparecem.
- Os blocos da mesma cor formam grupos que desaparecem quando Mr. Driller parte um deles.
- Os blocos sem apoio caiem. Os blocos pararão de cair quando encontrarem um bloco de APOIO da mesma cor.
- Os blocos em queda que se liguem a blocos da mesma cor e façam grupos de quatro ou mais desaparecerão sem serem furados.

- Os blocos castanhos X precisam de cinco golpes antes de se partirem e retiram do medidor de ar 20%.
- Se QUALQUER bloco cair sobre Mr. Driller, ele fica esborrachado e perde uma vida.
- Os blocos partidos podem por vezes provocar reacções em cadeia. Desaparecem blocos em todas as direcções fazendo com que caiam os que estão em cima deles. ESTÁ ALERTA!

CÁPSULAS DE AR

Há pouco ar no subsolo, por isso Mr. Driller tem de procurar cápsulas de ar para poder respirar. Para utilizar uma cápsula de ar, basta caminhar em direcção à mesma.

Mr. Driller inicia cada vida com um indicador de ar nos 100%. Um contador no lado direito do ecrã do jogo vai decrescendo conforme a quantidade de ar vai sendo utilizada.

Cada cápsula de ar restaura 20% do ar de Mr. Driller, mas partir um bloco X consome 20% do seu ar.

CAVEIRA E OSSOS CRUZADOS

Quando o indicador de ar desce aos 30%, aparece uma caveira com dois ossos cruzados por cima da cabeça de Mr. Driller e um alarme de aviso começa uma contagem decrescente.

Assim que o ar excede os 30% a caveira com ossos cruzados desaparece. Se o indicador descer aos 0%, Mr. Driller perde uma vida.

CONTAGEM DECRESCENTE

A contagem decrescente começa quando o ar estiver prestes a acabar.

PONTUAR

Partir um bloco.

Ganha 10 pontos por cada bloco que Mr. Driller parta.

Fazer os blocos desaparecerem como um grupo

Junta os blocos em grupos de quatro com perfuração estratégica. Quando eles desaparecem, ganharás 30 pontos por bloco (um mínimo de 120 pontos por 4 blocos).

Obter cápsulas de ar

Ganha 100 pontos pela primeira cápsula de ar. Cada cápsula de ar depois desta, ganhas mais 100 pontos do que a anterior: 200, 300, 400, etc.

NÍVEIS

Sempre que Mr. Driller descer 500 pés, ele passa um nível. Partir o bloco do nível permitir-te-á passar a etapa e avançar para o próximo nível. O nível de consumo de ar e a velocidade com os blocos caiem será maior quando comparada com a etapa anterior.

Passa a etapa e avança para o nível seguinte.

MODOS 2500 PÉS E 5000 PÉS

O que são os modos 2500 pés e 5000 pés?

Perfura o teu caminho até atingires 2500 pés ou 5000 pés.

SELECCIONAR PERCURSO

Selecciona o Modo 2500 pés ou 5000 pés no Ecrã Mode Select. Acciona o Ecrã Mode Select premindo START no Ecrã de Título.

MODO 2500 PÉS

Perfura o teu caminho até 2500 pés e aprende as regras básicas do jogo.

MODO 5000 PÉS

Perfura o teu caminho até 5000 pés. Este modo é muito desafiante, por isso experimenta-o depois de aprenderes as regras básicas do jogo.

São exibidos vários indicadores para além da pontuação no Ecrã de Jogo. Consulta sempre estes dados enquanto avanças no jogo.

Vidas - Sempre que Mr. Driller é esmagado ou fica sem ar, perde uma vida.

Profundidade - Mostra o quanto é que Mr. Driller avançou.

Pontuação - Mostra a pontuação actual. Mesmo se Mr. Driller perder uma vida, ele não perde quaisquer pontos.

Ar - Mostra o ar que Mr. Driller tem.

Nível - Sempre que Mr. Driller descer 500 pés, ele passa um nível.

Regras

Sempre que Mr. Driller é esmagado ou fica sem ar, ele perde uma vida. Quando Mr. Driller perder todas as suas vidas, o jogo termina. Perfurar até à profundidade escolhida também dará a vitória ao jogador. Depois de jogares, podes ver a tua classificação no Ecrã High Score.

* Só os Modos 2500 pés e 5000 pés é que têm um objectivo de profundidade específico, diferentemente do Modo Survival onde o objectivo é perfurar o mais possível com uma vida.

MODO SURVIVAL

O que é o Modo Survival?

Mr. Driller tem uma oportunidade para perfurar o mais que poder até atingir o seu objectivo, ficar sem ar ou ser esmagado.

Nível de Dificuldade

Este modo incluí os níveis Normal, Hard (Difícil) e Expert (perito) que são seleccionados pelos jogadores principiantes, intermédios e avançados.

ECRÃ RESULT

O Ecrã Result aparecerá depois do jogo ser completado. Prime o botão A ou B para passares ao ecrã seguinte. Quando é conseguida uma nova pontuação alta, aparecerá o Ecrã Name Entry. Se não, aparecerá o Ecrã Game Over.

ECRÃ NAME ENTRY

Se a tua pontuação final estiver entre os 10 melhores classificados, podes inserir o teu nome nas classificações do jogo. Depois de inserir o teu nome, prime O.K. para accionar o Ecrã Ranking.

ECRÃ RANKING

Podes ver os 10 melhores classificados de cada modo aqui. Prime o Botão A ou B para passares ao Ecrã Game Over.

CERTIFICADO DE GARANTIA

Queremos felicitá-lo pela aquisição deste produto.

Para eventuais anomalias, temos ao seu dispor um Serviço de Assistência Técnica.

Para usufruir das condições expressas neste certificado de garantia observe, por favor, os seguintes pontos:

- Ao adquirir este produto, exija sempre uma prova de compra.
- Em caso de avaria do produto, deverá proceder ao seu envio, acompanhado da respectiva prova de compra para os nossos Serviços Técnicos, na morada a seguir indicada. A falta de prova de compra implica o débito da reparação.

ECOFILMES, LDA
RUA DO BRASIL, 866 P.O. Box 60 3700-909 São João da Madeira Codex

A presente **Garantia estende-se por um período de 3 meses,** determinado pela data de compra, que deverá ser autenticada pelo estabelecimento vendedor. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se efectuará a troca sem qualquer encargo.

Em caso de avaria do produto no primeiro mês, dirija-se ao ponto de venda onde o adquiriu e solicite a troca do mesmo.

Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada pelo uso incorrecto, pancadas, quedas, contacto com água, exposição prolongada ao sol, etc.,

A garantia não cobre gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;
2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

Fora de garantia:

Os jogos não têm reparação.

— SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR —

Informações de jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273** (Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

— SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA —

Qualquer tipo de Avaria, liga: **707 236 200** (Número Único Nacional, 22$00 por minuto (0.11 Euros))

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter -, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até **http://jogos.sapo.pt/gameover.html** e subscrever-se.

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se tu ou alguém da tua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.

Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Evita jogar quando te sentires cansado ou não tiveres dormido o suficiente
- Descansa pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiveres a jogar.

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

Este cartucho foi concebido para o Game Boy.

Para uma utilização adequada: Não molhar. Não dobrar. Não submeter a choques violentos. Não expor ao sol. Não danificar. Não aproximar de uma fonte de calor. Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

• Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo • Se estiver sujo, limpa-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão • Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares • Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

REF. GBJVG 2820

LICENCIADO PELA

Distribuidor Oficial

NINTENDO ®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ E SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD.